

Grafische Spuren experimentellen Zeichnens

CONSTANZE KIRCHNER

Experimentelles Zeichnen hat von jeher die Künstlerinnen und Künstler beschäftigt. Denn das Experiment dient als Anregung und Motivation, grafische Spuren zu entwickeln und gezielt im Sinne der jeweiligen künstlerischen Intention einzusetzen. Experimentelles Vorgehen in der Kunst bedeutet u. a., unkonventionell mit Zeichengeräten umzugehen, der Linie autonomen Ausdruck zu entlocken, den Zufall einzubeziehen, vielfältige Darstellungsmöglichkeiten auszuprobieren, leibsinliche Wahrnehmungen in grafische Spuren umzusetzen usw. Gezielte Versuche – analog zu spezifischen Versuchsanordnungen im wissenschaftlichen Experiment – führen dazu, zufällig Entstandenes oder auch bewusst Hervorgebrachtes in eine Komposition zu bringen. Das Experiment dient der Inspiration – die daraus gewonnenen Erfahrungen fließen in den Gestaltungsprozess ein.

Die hier vorliegenden Bildkarten folgen einer didaktischen Struktur, die nicht chronologisch gemeint ist. Jede Karte kann unabhängig von einer anderen eingesetzt werden. Insgesamt wird jedoch versucht, ein Spektrum von Übungen zum experimentellen Zeichnen anzubieten, das vom Erzeugen von Zufallsspuren über dezidierte Zeichenübungen hin zur Linie als Ausdrucksmittel reicht.

Die Abbildungen aus der Bildenden Kunst sollen einerseits Lust am praktischen Tun wecken und gestalterische Orientierung bieten, andererseits sind die Aufgabenstellungen so angelegt, dass sie Verständnis für die abgebildeten Werke anbahnen. Die jeweiligen Anregungen zielen auf die aktive Annäherung an das Werk. Die Hinweise zur ästhetischen Praxis folgen nicht notwendig dem künstlerischen Vorgehen, sondern sind als zeichnerische Übungen zu verstehen, die ausgehend vom künstlerischen Werk zu eigenem experimentellen Tun führen.

«Experimentell» bedeutet in diesem Kontext, dass Übungen angeboten werden, die auf der Ebene des Materials den experimentellen Umgang mit dem Zeichengerät und Zeichnmittel fördern und die auf der

Wahrnehmungsebene durch gezielte Aufgabenstellungen als Wahrnehmungsexperiment dienen. Zugleich soll unkonventionelles Zeichnen durch Lockerungsübungen, durch Konzentration auf bestimmte Sinne oder aber durch spezifische Vorgaben und Hinweise in der Aufgabenstellung ermöglicht werden.

Zu den Bildkarten

Zwei Fassetten des gezielten Umgangs mit Zufallsspuren verdeutlichen die Werke von John Cage (Karte 73) und Sigmar Polke (Karte 74): John Cage zeichnet nach zuvor festgelegten Variablen, die ausgewürfelt werden. Er variiert dabei die Zeichnmittel und die Komposition. Polkes gezielte Zufallsspuren entstehen durch eine ausgeklügelte Wahl des Farbmaterials, durch dessen Konsistenz und die bewusst gesteuerte Organisation der Farbspuren – obgleich sie den Anschein machen, zufällig zu verlaufen.

Farbige Spuren – auch wenn sie grafisch bleiben – bringen einen anderen Akzent in die Zeichnung ein. Bei Wols (Karte 75) bindet die Farbe die Zeichnung zusammen, verdichtet und schafft ein Zentrum. Arnulf Rainer (Karte 76) nutzt die Farbe elementarer: Der Farbauftrag mit den Fingern und der ganzen Hand ist als Spur belassen. Die Geste bleibt spürbar und lässt sich haptisch nachempfinden.

Die Umrisszeichnungen von Ellsworth Kelly (Karte 77) und Eduardo Chillida (Karte 78) zeugen von exakter Beobachtung und zugleich dem Bemühen, etwas über das Wesen des Dargestellten auszusagen. In zahlreichen Versuchen hat Chillida immer wieder seine Hand wiedergegeben, und Kelly zeigt im Vergleich mit vielen anderen seiner Pflanzenzeichnungen, wie er um die exakte Form und Komposition ringt.

Eine Spur, eine Linie ist immer an die Leiblichkeit der Person, die sie hervorbringt, gebunden. Andreas Urteil (Karte 79) vermittelt durch den Rhythmus und die Bewegung seiner Pinselspuren diesen Bezug zwischen Urheber und erzeugter Spur. Expressiv

hebt die Radierung von Georg Baselitz (Karte 80) die Linie als Ausdrucksmittel mit emotionalen und körperlichen Anteilen hervor.

Die Karten sollen anregen, einmal anders als gewöhnlich zu zeichnen, mit Linien und Spuren zu experimentieren, neue Ausdrucksweisen zu finden und helfen, die ewige Rede von «Das kann ich nicht» zu überwinden. Die vielfältigen Übungen und Aufgabenstellungen zum experimentellen Zeichnen sind auch unabhängig von dem Umgang mit der Kunst anzuwenden. Auch wenn ein selbstständiger und individueller Umgang mit den Karten intendiert ist, muss unbedingt beachtet werden, dass die Spuren experimentellen Zeichnens einer gemeinsamen Reflexion bedürfen, sonst bleiben die Übungen für die Schülerinnen und Schüler ohne Erkenntniswert. ■

Literatur

- Bertelsmann, Klaus: Der Weg zum meditativen Zeichnen. Freiburg/Breisgau 1987.
 Bro, Lu: Wie lerne ich zeichnen. Ein Lehr- und Studienbuch. Augsburg 1997.
 Brügel, Eberhard: Ort und Funktion des Zufalls in künstlerischen Gestaltungsprozessen. In: K+U 179/1994.
 Ders.: Praxis Kunst: Zufallsverfahren. Hannover 1996.
 Büchner, Rainer: Grafik. In: Grundsteine Kunst 3. Stuttgart 1995.
 Daucher, Hans: Wege des Zeichnens, Band 6: Werkstattgeheimnisse. Ravensburg 1986.
 Engelmann, Bernd/Wunderlich, Gisela: Praxis Kunst Zeichnung – Materialien für den Sekundarbereich I und II. Hannover 2000.
 Jänecke, Christian: Die Bedeutung des Zufalls in der Kunst. Saarbrücken 1993.
 Keller, Andrea: Künstlerisches Aktzeichnen. Einführung und Experiment. Ravensburg 2001.
 K+U 179/1994: Themenheft Zufall.
 K+U 214/1997: Themenheft Malen experimentell.
 K+U 228/1998: Themenheft Zeichnen.
 K+U 229/1999: Material Kompakt Zeichnen.
 Koschatzky, Walter: Die Kunst der Zeichnung. Technik, Geschichte, Meisterwerke. München 1991.
 Milner, Marion: Zeichnen und Malen ohne Scheu: Ein Weg zur kreativen Befreiung. Köln 1988.
 Papenhausen, Horst: Autonome Bewegungsspuren. Vier exemplarische Übungen. In: K+U 228/1998.
 Peters, Maria: Experimentelles Zeichnen: Auf der Suche nach dem Urstrich zwischen Kind und Künstler. In: RAABits – Impulse und Materialien für die kreative Unterrichtsgestaltung. Heidelberg 1996.
 Rother, Nicola: Blind Zeichnen – besser Sehen. In: K+U 245/2000.
 Schulz, Frank/Urtaß, Mario: Das Prinzip Zufall. Überlegungen zum «absichtsvollen» Umgang mit dem Zufall im bildnerischen Prozeß. In: K+U 179/1994.
 Sommer, Dorothea: Wir treffen uns bei der Akrobatik. In: K+U 228/1998.

Abbildungen aus urheberrechtlichen Gründen nicht enthalten.

© John Cage

John Cage (1912–1992) «Where R = Ryoanji» 1990
oben: R/16 – 3/90, unten: R/3 – 12/90,
Bleistift auf handgeschöpftem Japanpapier, 25,5 x 48,7 cm



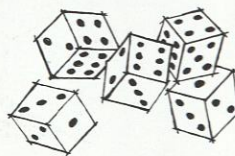
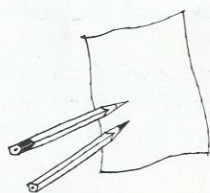
John Cage arbeitet nach dem Zufallsprinzip: Er nimmt fünf Steine und stellt verschiedene Gruppierungen und Positionen der Steine zusammen. Zur Auswahl gibt es auch eine bestimmte Anzahl von Bleistiften mit verschiedenen Härtegraden. Ein besonders attraktives, handgeschöpftes Papier bildet den Untergrund, auf dem gezeichnet wird. Nun denkt sich Cage einige mögliche Kombinationen von Steinkonstellationen und Bleistiften aus. Hinzu kommen weitere Vorgaben, wie z. B. dass eine bestimmte Anzahl von Steingruppen auf einem Blatt zu zeichnen sind usw. Wenn alle Spielregeln vereinbart sind, wird ausgewürfelt, wie gezeichnet wird ...



Schau dir die Zeichnungen genau an. Wie viele Steine hat Cage jeweils gezeichnet? Hat er verschiedene Bleistifte benutzt? Die Zeichnungen sind nach Regeln entstanden. Die Vorgaben dafür könnten lauten: Steine übereinander oder nebeneinander zeichnen, eine bestimmte Anzahl von Steinen zeichnen, welche Stifte benutzt werden usw. Überlege dir, welche Spielregeln Cage aufgestellt haben könnte. Probiere die Regeln aus!



Denke dir bestimmte Versuchsanordnungen aus. Alle möglichen Dinge im Klassenraum eignen sich zum Zusammenstellen. Du kannst auch farbige Zeichengeräte (Buntstifte, Filzstifte, Wachsmalkreiden usw.) zum Einsatz bringen oder auch mal blind die Dinge ertastend zeichnen lassen. Schreibe deine Regeln auf und probiere sie aus, bis alles gut funktioniert. Erst dann gib die Spielregeln an die anderen Klassenkameraden weiter.



Sigmar Polke hat eine Reihe von großformatigen Bildern hergestellt, die immer nach dem gleichen Prinzip entwickelt wurden. Auf lange, schwarz grundierte Papierbahnen schüttet er weiße, etwas zähflüssige Farbe und studiert genau deren Verlauf. Durch bestimmte Geräte und durch das gezielte Drehen und Wenden des Untergrundes kann Polke den Verlauf der Farbe steuern.



Beschreibe das dichte Liniennetz. Versuche dabei genau den Farbverlauf zu verfolgen. Wo entstehen Farbflächen, wo Linien?

Überlege, wie die Farbspuren entstanden sein könnten. Welche technische Hilfsmittel mag Polke benutzt haben?



Grundiere mehrere Zeichenblockblätter mit einer Farbe aus deinem Wasserfarbkasten. Der Farbauftrag geht am schnellsten und gleichmäßigsten mit einem kleinen Schwamm. Dann führe verschiedene Experimente durch, bei denen du die Farbverläufe steuerst. Überlege zuvor, ob du mit kleinen Stöckchen, einem alten Kamm oder anderen Gegenständen die Linienführung beeinflussen kannst. Dann schütte ein wenig Dispersionsfarbe auf dein Blatt. Durch Kippen, Wenden, Pusten, mit Gegenständen eingreifen usw. entstehen die Liniennuster.





Der Künstler Otto Wolfgang Schultze nennt sich kurz Wols. Er ist mit einer Vielzahl ungegenständlicher Werke bekannt geworden, die zu seiner Zeit noch wenig Anerkennung fanden. Heute gilt Wols, der früh gestorben ist, als ein Wegbereiter für die Entwicklung der Kunst nach dem Zweiten Weltkrieg. Besonderen Wert legt Wols in dieser Arbeit auf den Ausdruck der Linie und auf die Verteilung der Farben in Korrespondenz zu den linearen Spuren. So ergibt sich eine Gesamtform, die exakt auf dem Blatt platziert ist.



Versuche der Bildherstellung zu folgen: Welche Linien und Farben trägt der Künstler zuerst auf, welche Spuren überlagern sich?

Beschreibe die unterschiedlichen Linien: dickere, dünnere, schmalere und weitere Zickzacklinien, Kreisformen, gepunktete, gestrichelte Linien usw. Wo verdichten sich die Linien?

Beschreibe ebenso die Verteilung der Farben auf dem Blatt.

Woran erinnert dich die Zeichnung?

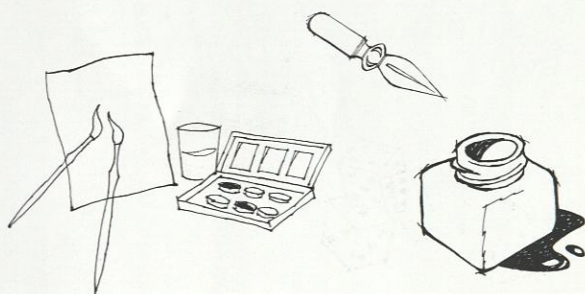


Stelle mit Tusche und Feder ein dichtes Liniengeflecht her. Versuche hierbei möglichst viele verschiedene grafische Zeichen zu finden. Mit ein wenig Farbe kannst du die Form schließen.

Partnerarbeit: Sammelt Naturmaterialien wie z. B. Rinde, Laub, Muscheln. Legt euch wechselseitig ausgewählte Dinge unter die Bank, ohne dass die Partnerin/der Partner sieht, was es ist. Nun versucht mit einer Hand die Oberfläche der Gegenstände tastend zu erkunden, mit der anderen Hand das Gefühls zu zeichnen.

Ihr könnt euch auch beim Zeichnen die Augen verbinden!

Die entstandene Form kann mit weiteren Linien und Farben vervollständigt werden. Gib der Form ein Zentrum!



Für Arnulf Rainer ist das Auftragen von Farben und Farbspuren ein wichtiger Prozess. Oftmals übermalt er vorhandene Bilder, trägt Farben schichtenweise auf und verdeckt bereits Gemaltes oder Gezeichnetes immer wieder neu. Man erkennt in vielen seiner Werke, mit welchem Zeichengerät er die Spuren im Bild hinterlässt. Und es ist der Schwung zu sehen, die Energie, die Geste, mit der er Farben und Spuren erzeugt.



Zeichne mit den Fingern, versuche die Bewegung der Finger auf dem Papier zu zeigen. Dann zeichne mit der Hand. Versuche auch hier die Spuren der Hand sichtbar zu machen. Zeichne so, dass die Bewegung aus der Schulter kommt und dass sich die Körperbewegung im Bild zeigt. Zeichne mit dem großen Fußzeh und den ganzen Füßen. Du kannst es auch mit einem Wachsmalstift probieren, der zwischen die Fußzehen geklemmt wird. Versuche aus dem Kniegelenk heraus zu zeichnen ...



Eine schwarze Hand greift in ein gelbes Feld. Woran erinnert dich das?

Schau genau: Wie hat Arnulf Rainer die Farbe aufgetragen? Wodurch wird der Schwung im Bild erzeugt?



Abbildungen aus urheberrechtlichen Gründen nicht enthalten.

© VG Bild-Kunst, Bonn 2003

Wols (Otto Wolfgang Schultz) (1913–1951) «ohne Titel» um 1949, Tuschefeder,
Aquarell und Deckweiß auf Papier, 16,3 x 12,0 cm, Privatbesitz

Abbildungen aus urheberrechtlichen Gründen nicht enthalten.

Ellsworth Kelly (*1923)
«Orange» 1968, Bleistift,
73,66 x 58,42 cm,
Sammlung Ellsworth Kelly





Ellsworth Kelly befasst sich in vielen seiner Werke mit der äußeren Form: mit den Kanten eines Bildes, mit dem Umriss eines Objekts oder – wie in der Zeichnung hier – mit einer Pflanze. Es ist ihm wichtig, wie die äußere Form das Format bestimmt oder das Blatt gliedert. Zudem soll die Umrisslinie in dieser Zeichnung auch noch das Besondere der Pflanze erfassen.



Kennst du die Blätter eines Orangenbaumes? Schau im Lexikon oder im Internet nach, wie die Blattformen aussehen.

Beschreibe die Zeichnung: Wie sind die Blätter an die Zweige gefügt? Wo gibt es Überschneidungen? Wie teilt die Pflanze das Format des Zeichenblatts ein?

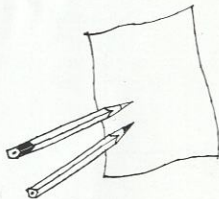


Zeichne auf dem Schulhof verschiedene Blattformen ab, sodass du nur dem Umriss dabei folgst.

Probiere beim Abzeichnen folgende Möglichkeiten aus:

- ◆ Folge mit den Augen dem Umriss der ausgewählten Pflanze und zeichne währenddessen. Schau auf gar keinen Fall beim Zeichnen auf das Papier. Zeichne so lange bis alle Umrisslinien auf dem Papier sind. Erst dann darfst du den Blick von der Pflanze wegnehmen.
- ◆ Partnerarbeit: Ihr zeichnet die ausgewählte Pflanze im Wechsel. Ein Kind schaut auf die Uhr und stoppt die Zeit, das andere Kind zeichnet. Für die erste Zeichnung steht eine Minute zur Verfügung, dann wird die Zeit immer halbiert. Im Anschluss wird getauscht.

Auf die gleiche Weise könnt ihr andere Gegenstände abzeichnen. Stellt hierfür Tassen, Becher und andere Dinge zusammen.



Eduardo Chillida ist als Künstler für seine Plastiken bekannt geworden – oftmals stellte er riesige Stahlskulpturen her. Hier zeichnet er auf ungewöhnliche Weise seine Hand. Die Hand eines Künstlers hat eine besondere Bedeutung: Sie ist sein Werkzeug. Mit der Hand wird skizziert und gemalt, es werden Zeichnungen für dreidimensionale Objekte hergestellt.



Versuche deine Hand so zu halten, wie der Künstler sie gezeichnet hat. Beobachte genau, wo sich die Fingerspitzen berühren und wie sie sich in die Haut eindrücken.

Verfolge mit deinen Augen die Linien der Zeichnung im Vergleich mit deiner Hand. An welchen Stellen fehlen Linien? Was meinst du, warum?

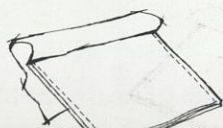
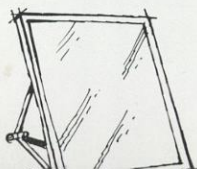
Zeichne die Zeichnung exakt ab, dann schau genau auf deine Hand und vervollständige die Linien. Vergleiche die Zeichnung mit der des Künstlers.



Partnerarbeit: Ihr benötigt ein Tuch, Zeichenblock und Bleistift. Halte deine Hand in einer bestimmten Stellung, das Tuch kommt darüber. Dein/e Partner/in ertastet mit einer Hand die Haltung deiner Hand, mit der anderen Hand wird gezeichnet. Anschließend wird gewechselt. Ihr könnt verschiedene Stellungen der Hände unter dem Tuch ausprobieren.

Halte eine Hand in einer Stellung, die dir gefällt. Beobachte genau die Umriss der Finger. Schau dir die Vertiefungen, Wölbungen, Ritze und Furchen an. Nun zeichne die Umriss deiner Hand ab – allerdings ohne auch nur ein Mal den Stift abzusetzen.

Du brauchst Klebeband, eine Klarsichtfolie und einen Folienschreiber. Suche dir einen Spiegel, klebe die Folie darauf, halte eine Hand davor und zeichne die Umriss deiner Hand mit der anderen Hand auf die Folie. Probiere verschiedene Varianten aus. Die beste Zeichnung kannst du später auf Papier übertragen, indem du die Folie mit Klebeband an die Fensterscheibe heftest, einen Bogen Papier darüber hältst und das Durchscheinende abzeichnest.





Die Bewegung eines Menschen, der ein Tuch hochhebt, drückt Andreas Urteil mit bewegten Pinselspuren aus. Zwar erkennt man erst nach einiger Zeit des Hinschauens, dass eine Figur dargestellt ist, die Bewegung sieht man jedoch sofort. Der Pinselstrich ist beschwingt, er folgt einem bestimmten Rhythmus. Der Pinsel tanzt förmlich über das Papier, wobei die Farbe mal dunkler, mal heller, nasser oder trockener aufgetragen wird.



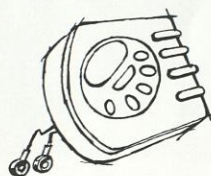
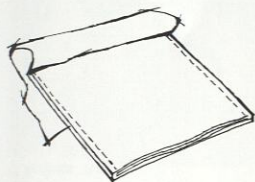
Schau dir die einzelnen Pinselspuren genau an und beschreibe sie. Wo sind kurze, lange, gerade, geschwungene Linien? An welchen Stellen ist der Farbauftrag nasser, trockener, dicker dünner?

Versuche die Haltung der Figur nachzuvollziehen. Zeichne eine Person in dieser Haltung.



Du brauchst einen Zeichenblock, Wasserfarben, zwei Haarpinsel mittlerer Stärke, einen Walkman oder CD-Player, Kopfhörer und rhythmische Musik. Beidhändig – mit je einem Pinsel in der Hand – versuchst du, möglichst viele unterschiedliche Pinselspuren zu erzeugen, die dem Rhythmus der Musik folgen. Benutze dabei zunächst nur eine Farbe. Wenn du verschiedene Pinselzeichen entwickelt hast, kannst du auch mehrere Farben ausprobieren.

Fertige einige Zeichnungen von Figuren oder Gegenständen mit Bleistift an. Wähle eine Zeichnung aus und übersetze sie mit dem Pinselspurenrhythmus in ein bewegtes Bild.



Zwei Personen stehen sich gegenüber, ein wildes Liniengeflecht umgibt sie. Im Hintergrund, an der oberen Bildkante sind weit entfernt vereinzelte Häuser zu sehen. Georg Baselitz setzt das Liniengekritzeln bewusst ein, um die Empfindungen der Menschen auszudrücken, die – farbig markiert – im Zentrum des Werks stehen. Die Ausdrucksstärke der Linie entsteht vor allem dadurch, dass bei einer Radierung die Linie mit viel Kraft und einem spitzen Gegenstand in eine Metallplatte gekratzt wird.



Stell dir vor, du bist eine dieser beiden Personen, vielleicht sind es Kinder. In welcher Situation befinden sie sich? Was könnten sie fühlen? Was könnte geschehen sein?

Kennst du auch «schlechte Zeiten»? Schreibe eine Geschichte.



Versuche mit einer Linie Gefühle zu zeichnen: Angst, Freude, Wut usw.

Probiere folgende Möglichkeiten dafür aus:

- ◆ Zeichne mit einem Strich – ohne jemals den Stift abzusetzen.
- ◆ Zeichne in Form von Kreisen. Du kannst damit sehr gut Volumen darstellen.
- ◆ Zeichne eine Linie, die wechselnde Gefühle ausdrückt.

Verwende hierfür Bleistifte unterschiedlicher Härten. Lass deine Banknachbarin/deinen Banknachbarn raten, um welche Gefühle es sich handelt.

Zeichne nun eine Situation aus «schlechten Zeiten», die dir widerfahren ist.



Abbildungen aus urheberrechtlichen Gründen nicht enthalten.

© Andreas Urteil

Andreas Urteil (1933–1963) «Figur, ein Tuch hochhebend» 1963,
Aquarell auf Japanpapier, 45,8 x 31,5 cm, Nachlass Urteil

Baselitz (*1938) «Schlechte Zeiten» 1989, Kaltnadelradierung
Notypie, 45 x 33 cm, Köln, Museum Ludwig, Köln